

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA CARD SORT PADA MATERI MATRIKS DI MAN 1 INOVASI KOTA SUBULUSSALAM

Nurul Aufa

Dosen STIT HAFAS Kota Subulussalam

Email: nurulaufa41@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :25-01-2024

Revised : 02-02-2024

Accepted :07-02-2024

Kata Kunci: Hasil Belajar,
TGT, Card sort

DOI:10.62335

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kreatif. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dapat digunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media card sort yang mengharuskan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model Teams Games Tournament berbantuan media Card Sort pada materi matriks di MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Card Sort dan model pembelajaran Konvensional. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menggunakan dua siklus, dan setiap siklus 2 kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observasi) dan refleksi (reflection). Subjek penelitian ini adalah Kelas IX IPA 3 MAN 1 Kota Subulussalam. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran teams games tournament berbantuan media card sort mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matriks di IX IPA 3 MAN 1 Kota Subulussalam. Hal ini dibuktikan dengan siklus peningkatan kemampuan belajar pada keseluruhan hasil belajar. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan I dari 28,57% meningkat pada siklus I pertemuan II menjadi 39,28% dan pada siklus II pertemuan I dari 53,57% meningkat pada siklus II pertemuan II menjadi 85,71%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Card Sort di Kelas IX IPA 3 MAN 1 Kota Subulussalam dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah transformasi pengetahuan menuju ke arah perbaikan, penguatan dan penyempurnaan semua potensi manusia. Oleh karena itu pendidikan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, ia tidak pula dibatasi oleh tebalnya tembok sekolah juga sempitnya waktu belajar di kelas, Pendidikan berlangsung sepanjang hayat dan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja manusia mau dan mampu melakukan proses pendidikan (Mohammad Syarif Sumantri, 2020). Menurut Bruner menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membebaskan masyarakat dan membantu para siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara penuh (Dina Indriana, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa selama ini siswa kurang berinteraksi dengan sesamanya karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat secara individual. Gejala lain yang muncul adalah guru cenderung memperhatikan siswa secara keseleuruhan dalam kelas dan tidak memperhatikan setiap siswa (perorangan) atau kelompok-kelompok siswa, sehingga perbedaan individual tidak begitu diperhatikan, padahal siswa memiliki keunikan yang membedakan antara yang satu dengan yang lainnya, oleh sebab itu dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan tiap individu sehingga dapat merubah kondisi siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Masalah-masalah lainnya yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah kejenuhan, kurangnya semangat siswa, gangguan di dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah. Hal tersebut mudah sekali untuk memicu suasana yang tidak kondusif, seperti siswa yang mengantuk dan kekaduan menjelang waktu pulang. Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat motivasi siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan oleh siswa, sehingga memicu rendahnya hasil belajar yang didapat.

Berdasarkan masalah tersebut maka tercetuslah sebuah gagasan dari penulis untuk mengupayakan penggunaan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, bekerjasama dengan sesama siswa dan saling berinteraksi dengan sesama secara aktif dan efektif melalui sebuah model pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Card Sort*. Model pembelajaran ini yaitu proses pembelajaran yang memerlukan kerja sama antar tim. Dimana siswa dibagi dalam beberapa kelompok kemudian masing-masing kelompok mendapatkan potongan-potongan Hadis dan terjemahan Hadis per kata/ kalimat. Kemudian siswa di tuntut untuk menyusun potongan Hadis dan terjemahannya sesuai dengan Hadis yang sudah di ajarkan dengan waktu yang di telah tentukan. Dalam model pembelajaran tersebut sangat di perlukan kekompakan tim untuk menyusun supaya Hadis tersebut tersusun dengan sempurna. Sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Dalam hal ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik apabila siswa banyak aktif dibandingkan guru. Penyampaian materi pelajaran matriks itu perlu dirancang suatu strategi pembelajaran yang tepat, yakni anak akan mendapatkan pengalaman baru, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menimbulkan interaksi antar sesama siswa.

LANDASAN TEORI

Hasil belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2019). Hasil belajar adalah bentuk kemampuan dan kecerdasan yang diperoleh siswa sebagai hasil proses belajar yang dapat diamati dan diukur dengan memperhatikan perubahan yang mengarah kepada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam hal belajar perlu adanya evaluasi untuk terus melakukan perbaikan. Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan (Abdul Maji, 2022).

Model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model yang mudah diterapkan karena mengikut sertakan aktifitas seluruh siswa yang mengandung unsur permainan dimana siswa belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status. TGT dapat meningkatkan kemampuan dasar kepercayaan diri hasil belajar interaksi positif tanpa melihat perbedaan status pada siswa. TGT disampaikan dengan sistem yang lebih menyenangkan, sehingga diharapkan para siswa lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Murmiration Uyun, Mardiyana, dan Dewi Retno Sari Saputro, 2021). Dalam model pembelajaran ini, guru memberikan kesempatan setiap harinya untuk terjadinya kontak personal yang intens diantara para siswa dengan latar belakang ras berbeda. Hal ini merupakan solusi yang ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda.

Media Card Sort

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti Tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2022). Jadi media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan siswa inilah yang disebut dengan pembelajaran.

Media Card Sort merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mengelompokkan sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya. Setelah itu siswa mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dari kategori kelompoknya. Menurut Warsono dan Hariyanto Metode *Card Sort* adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan kartu indeks. Teknik pembelajaran ini merupakan gabungan antara teknik pembelajaran aktif individual dengan teknik

pembelajaran kolaboratif atau teknik kooperatif (Warsono dan Hariyanto, 2021). Media ini adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang sangat berguna membangkitkan minat siswa menjadi aktif, dimana media *Card Sort* diartikan sebagai media yang digunakan agar siswa menjadi senang saat mengikuti pembelajaran dan mempunyai arti yaitu memilih kartu, dimana siswa akan memilih kartu rincian yang cocok pada kartu induk.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Card Sort* pada materi matriks di MAN 1 Inovasi Kota Subuussalam. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi untuk memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran.

Menurut Suyanto penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Jadi, penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru atau peneliti dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajara.

Penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* berbantuan media *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pada materi matriks di MAN 1 Inovasi Kota Subuussalam". Penelitian ini dilakukan selama \pm 45 hari. Data penelitian ini adalah data Kualitatif dan Kuantitatif.

Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam dengan Jumlah 22 siswa.

Observasi

Pengamatan yaitu alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati atau memperhatikan sesuatu menggunakan panca indera

Pengamatan yang dilakukan adalah dengan mengamati kondisi kelas, jadwal mengajar dan lingkungan yang terjadi di sekolah.

Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Ada dua teknik tes yang digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar, yaitu tes uraian dan tes objektif. Pada penelitian ini menggunakan teknik tes objektif (pilihan ganda), soal-soal bentuk objektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar. Hal ini disebabkan antara lain oleh luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan, juga siswa tidak terlalu rumit dalam menjawab bentuk soal yang diberikan. Soal-soal bentuk objektif ini dikenal ada beberapa bentuk, yakni jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan dan pilihan ganda (Nana Sudjana, 2022).

Dokumentasi

Dokumentasi adalah dimana peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya (Sukardi, 2019). Teknik dokumentasi dilaksanakan guna mengambil data-data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini, meliputi data jumlah siswa kelas XI IPA 3 MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam, nama-nama

siswa, data-data nilai siswa kelas XI IPA 3 MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam, untuk analisa tahap awal/pertama berguna mengetahui objek dan subjek yang diteliti dengan baik.

Alur Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, siswa bukan hanya diajar seperti biasa dan mengerjakan soal-soal setelah mempelajari ringkasan, tetapi harus melakukan suatu tindakan. Peserta didik harus aktif bekerja melakukan sesuatu yang diarahkan oleh guru. Ketika saat refleksi, siswa diajak diskusi, ditanya tentang pembelajaran yang mereka alami. Dari hasil refleksi itulah guru mengadakan perbaikan untuk perencanaan siklus kedua. Jadi inti penelitian tindakan kelas adalah keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran siswa yang diutamakan dan dapat mengaplikasikannya.

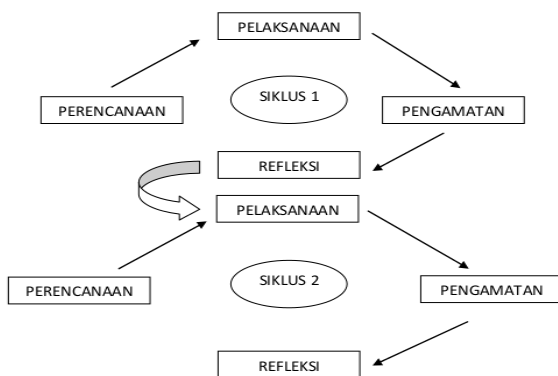
Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian:

Prosedur penelitian ini direncanakan terdiri dari dua siklus, tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai pada faktor-faktor yang diselidiki atau diteliti. Untuk dapat mengetahui hasil siswa dalam mengajar Pembelajaran materi matriks, sebelum diberikan tes awal sedangkan observasi awal yang dilaksanakan pada bulan Juli 2023 adalah untuk mengetahui tindakan apa yang harus diketahui dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa untuk itu tindakan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Card Sort*.

Tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti yang digambarkan dalam bagan ini adalah terdiri dari empat tahap. Secara rinci tahapan penelitian ini sebagai berikut:

Siklus Penelitian Tindakan



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Berdasarkan gambar diatas maka dapat kita pahami bahwa dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian ini dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan: (1) Rencana (planning), (2) Tindakan (acting), (3) Pengamatan (observing), (4) Refleksi (reflecting), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancap-ancang pemecahan permasalahan.

Teknik Analisis Data

Dalam setiap penelitian kegiatan pengumpulan data dan analisis data merupakan kegiatan yang sangat penting. Data-data yang diperlukan peneliti ini diperoleh dari aktifitas murid dan guru serta hasil tes formatif. Untuk mengetahui suatu model dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh, dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai oleh murid juga untuk memperoleh respon murid terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas selama pembelajaran berlangsung.

Adapun rata-rata hasil tes formatif dapat dirumuskan sebagai berikut :

Rumus menghitung ketuntasan belajar secara individual

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Ket:

\bar{X}	= Nilai rata-rata
$\sum x$	= Jumlah nilai tes siswa
$\sum N$	= Jumlah siswa yang mengikuti tes

Apabila siswa belajar tuntas mencapai $KKM \geq 70$ sesuai dengan KKM pelajaran Matematika. Ketuntasan klasikal 80% , jika siswa sudah mencapai nilai KKM diatas 80%.

(Sumber: Sugiono, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Card Sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matriks di MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam . Hal tersebut dapat di tunjukkan dengan adanya peningkatan Ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan I dari 28,57% meningkat pada siklus I pertemuan II menjadi 39,28% dan pada siklus II pertemuan I dari 53,57% meningkat pada siklus II pertemuan II menjadi 85,71%. Dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa di Kelas IX IPA 3 MAN 1 Kota Subulussalam yang dicapai melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *card sort* sudah mencapai persentase tinggi dalam penelitian ini yaitu 85,71%. Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *media Card Sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matriks di Kelas IX IPA 3 MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui model *Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Card Sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matriks di MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Card Sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matriks di Kelas IX IPA 3 MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam. Hal tersebut dapat di tunjukkan dengan adanya peningkatan Ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan I dari 28,57% meningkat pada siklus I pertemuan II menjadi 39,28% dan pada siklus II pertemuan I dari

53,57% meningkat pada siklus II pertemuan II menjadi 85,71%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Card Sort dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ada perbedaan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Card Sort* dengan model Konvensional, Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Card Sort* aktivitas belajar siswa lebih meningkat karena adanya interaksi dan saling membantu antara siswa yang menguasai konsep dan yang kurang menguasai konsep dalam proses pembelajaran sehingga pada setiap pertemuan siswa terlihat senang dan menimbulkan semangat belajar bagi siswa. Siswa juga dirangsang berperan aktif untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif agar siswa termotivasi untuk menemukan pengetahuan dan memahami dengan baik materi pelajaran yang diberikan sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana siswa kurang aktif dalam belajar. Ketika diberi latihan soal, hanya siswa yang pintar dan mengerti yang mengerjakan dan menjawabnya sedangkan siswa yang kurang pintar hanya menunggu jawaban dari temannya ataupun dari guru. Hal ini menyebabkan konsep yang diajarkan guru hanya dimengerti oleh sebagian peserta didik sedangkan siswa yang lain hanya mencatat apa yang ditulis guru di buku catatan mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Azhar Arsyad, 2022. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Indriani Dina, 2018. Evaluasi Pembelajaran dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Jurnal al-ittijah. Vol. 10 No. 2 .
- Majid Abdul, 2022. Strategi Pembelajaran . Bandung : Rosdakarya.
- Mohammad Syarif Sumantri, 2020. Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.
- Murmiratun Uyun, Mardiyana, Dan Dewi Retno Sari Saputro, 2021. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Dengan Pendekatan Saintifik Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Karang Anyar Tahun Pelajaran 2021/2022," *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. Vol.4, NO. 7 .
- Sudjana Nana, 2019. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: ALFABETA.
- Sukardi, 2019. Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Warsono dan Hariyanto, 2021. Pembelajaran Aktif Teori Dan Asesmen, Kedua Edition. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.